SOME PAGES IN THE ORIGINAL CONTAIN FLAWS AND OTHER DEFECTS WHICH APPEAR ON THE FILM

ఈశ్వరపంతులు, బుద్ధిరాజు

చతురంగదర్పణము

చెన్నపురి, 1910

Record no. 413

Īśvarapantulu, Buddhirāju

Caturaṅgadarpaṇamu

Cennapuri, 1910

Record no. 413

Bibliographic Record Target

ఈశ్వరపంతులు, బుద్ధిరాజు.

చతురంగదర్పణము / ఇది బుద్ధిరాజు ఈశ్వరపంతులుగారిచే రచియింపఁబడినది.- 2. కూర్పు.- చెన్నపురి : వైజయంతీ ముద్రాక్షరశాల, 1910.

ii, 78 p. ;21 cm.

Record no. 413

Īśvarapantulu, Buddhirāju.

Caturaṅgadarpaṇamu / idi Buddhirāju Īśvarapantulugāricē raciyimpam̐baḍinadi.- 2. kūrpu.- Cennapuri : Vaijayantī Mudrākṣaraśāla, 1910.

ii, 78 p. ;21 cm.

Record no. 413

24.5.91 5.7.91 18.10.94 15.12.94 14.7.2188		

శ్రీరస్తు.

చతురంగదర్పణము.

బుద్ధిరాజు-ఈశ్వరప్పపంతులుగారిచే

రచియింపఁబడి

రెండవ కూర్పు 500 కాపీలు.

చెన్నపురి:

శ్రీ "వైజయంతీ" ముద్రాక్షరశాలయందు

ముద్రింపఁబడినది.

1910.

[Price 10 Anna

పీ ఠి క.

సుజనులారా!

చతురంగము ఆటలలో రాజు. దీనిని కృతయుగములో శ్రీరాములవారు లంకపైకి దండెత్తి వెళ్లినపుడు యుద్ధముయొక్క చమత్కారములు చూపుటకై రావణుని భార్య మండోదరి ఈ యాటను కల్పించి తన పెనిమిటితో యాడుచుండె ననియు, అప్పటినుంచి మన దేశమంతటను వ్యాపించి క్రమముగా యూరపు అమెరికాఖండములకు కూడా తీసుకొని పోబడినదని కొందరు చెప్పుదురు. చీనావారు జర్మనీవారు పరిషియావారు వారివారి దేశములలోనే ఈ యాట కల్పించబడినట్లు చెప్పుకొందురు. వందసంవత్సరములకు పూర్వము మన ప్రభువులైన ఇంగ్లీషువారు ఈ యాటను ఎరుగనే యెరుగరు. కాని వారీయాటను తెలుసుకొనినదిలగాయతు చాలా పనిచేసి మిక్కిలి ప్రావీణ్యతను సంపాదించియున్నారు. ప్రస్తుతము ప్రపంచములోని నానా జాతులవారును ఈ యాట మన ఇండియాలోనే పుట్టియుండవచ్చునని ఒక మోస్తరుగా ఒప్పుకొనుచున్నారు. ఇది పేక మొదలగు ఇతరయాటలవంటిది కాదు. ఆ యాటలలో అదృష్టవశమున మంచిముక్కలు పడినయెడల గెలవడమున్ను లేనియెడల వీగిపోవడమున్ను తటస్థించును. చతురంగములో ఉభయులకును వీసమంత తారతమ్యము లేక సమానమయిన బలగములివ్వబడును. ఈ యాటకు బుద్ధే ప్రధానము. కాబట్టియే దీనికి ఆటలలో రాజు యని పేరువచ్చినది. ఇట్టి యాటకు ప్రస్తుతము నేను గల్పనచేసి లోకమునకు వెల్లడిజేయవలసిన గొప్పయంశము లేమియు

లేవుగాని దీనియందు నాకు గల యభిమానముచేతను ఉత్సాహము చేతను లండను అమెరికా జర్మని మున్నగు దేశస్థులలో ప్రావీణ్యతగల వారి యెత్తుల ననేకము సమకూర్చి దీనియం దచ్చొత్తించినాడ. వాటిని చూచినపుడును వాటివిషయమై ఆలోచించినపుడును వాటి స్వారస్యము ఎల్లరకును దెల్లమవును గనుక విశేషించి నేనిచ్చట చెప్పవలసిన యవసర ముండదు. కాబట్టి చదువరులందరును తప్పుల సైరించి నాకు ఇట్టి పుస్తకము లారంబించుటలో ప్రోత్సాహమును కలిగింతురని వినయపూర్వకముగా ప్రార్థించుచున్నాడ.

నవుపడా,
1910-వ సం॥ జూన్ నెల **25**-వ తేది.

ఇట్లు:
సుజనవిధేయుడు,
బుద్ధిరాజు - ఈశ్వరప్పపంతులు.

శ్రీరస్తు.

శ్రీపార్వతీపతయేనమః.

చతురంగదర్పణము.

చతురంగము ఇద్దరు ఆడే ఆట. ఇది యొక యుద్ధమువంటిది. ఉభయ కక్షిదారులకును సమానమయిన బలము యివ్వబడును. ప్రతి వారి బలములోను 1 రాజు 1 మంత్రి 2 శకటులు 2 గుఱ్ఱములు 2 ఏనుగులు 8 బంట్లు యీప్రకారము పదహారేసి యుండును. నిలువున 8 గదులును అడ్డున 8 గదులును నెరశి 64 గదులు గల ఈదిగువ కనపర్చినవిధమున పీటపయిని ముందుగ వారివారి బలములను పేర్చుకొని ఆట ప్రారంభింతురు.

గుఱుతులు.

రా = రాజు.
మ = మంత్రి.
శ = శకటు.
గు = గుఱ్ఱము.
ఏ = ఏనుగు.
బ = బంటు.

నోటు:—ఈ పయిని వివరించిన గురుతులప్రకారమే ఈపుస్తకములో వాడుక చేయబడుచుండునని చదువరులు తెలుసుకొనవలయును.

నల్లబలం.

ఏ	గు	శ	రా	మ	శ	గు	ఏ
బ	బ	బ	బ	బ	బ	బ	బ
బ	బ	బ	బ	బ	బ	బ	బ
ఏ	గు	శ	మ	రా	శ	గు	ఏ

తెల్లబలం.

ఆడే కక్షిదారు లిద్దరును ఒకరికొకరు యెదురుగా కూర్చుండ వలయును. ఎవరి రాజును వారి కుడిచేతివైపునను మంత్రిని యెడమచేతి వైపునను ఉంచుకొనవలెను. ఎవరైతే ఎదటివారి రాజును చంప గలుగుదురో వారే ఆట గెలిచినవా రగుదురు. ఈ దిగువను (1) జంతువుల నడకలు. (2) ఇంగ్లీషువారియాటకు మనయాటకు గల భేదములు. (3) ఆటలో వచ్చుమాటల కర్థములు. (4) జంతువులయొక్క బలాబలములు. (5) ఆటకు పద్ధతులు. (6) అనుభవములేనివారికి తెలియవలసిన ముఖ్యాంశములు. (7) చతురంగపు తమాషాలు. (8) మూడు యెత్తులలో కట్టవలసిన లండనెత్తులు. (9) రెండెత్తులలో కట్టవలసిన లండనెత్తులు. అను 9 ప్రకరణములు వరుసగా వివరించబడినవి

1. జంతువుల నడకలు.

రాజు—ఇది ముందుకు వెనుకకు ప్రక్కలకు అయి మూలలకు ఒకొ్కక గదిమాత్రము నడవగలదు. తాను పోగలిగిన గదులలో ఎదటివారి బలములో కాపులేకుండా యేజంతువు యున్నను చంపగలదు. ఆటలోకంతయు నిదియే ముఖ్యమయినది. దీనిపైకి యే జంతువులు పగ వచ్చుచున్నను వాటి దృష్టిలోనుంచి రాజును తప్పించడము విధి.

మంత్రి—రాజువలెనే అన్ని ప్రక్కలకు నడువ గలదుగాని ఒక్క గది మాత్రమే అనునిర్బంధము దీనికి లేదు. త్రోవలో స్వంత కక్షిలోని జంతువులు యెక్కడా అడ్డులేనప్పుడు తిన్నగాగాని అయి మూలగాగాని బల్లపైని యెంత దూరమయినను నడపించవచ్చును. లాభకరముగా నున్నదని తోచినపుడు యిష్టమున్నయెడల తన దృష్టిలో నున్న యెదుట కక్షివారితాలూకు యే జంతువునైనను కాపుతో నున్నను లేకున్నను చంపగలదు. కాపుతో నున్న జంతువును చంపునపుడు చంపబడిన జంతువునకు యే జంతువు కాపుగా నున్నదో అది వెంటనే దానిని చంపగలదు.

ఏనుగ—ఇది ముందుకు వెనుకకు ప్రక్కలకు తిన్నగా యెంతదూరమైనను పోగలదు. అయి మూలగా పోజాలదు. తక్కిన అన్ని విషయములలోను మంత్రివలెనే పనిజేయును.

శగటు—ముందుకు వెనుకకు అయి మూలగామాత్రమే నడుచును. తక్కిన సంగతులలో మంత్రివలెనే పనిచేయును.

గుఱ్ఱము—దీని నడక విచిత్రము. ముందుకు వెనుకకు ప్రక్కలకు తా నున్నగది మొదలుకొని మూడు గదులు వరుసగా లెక్కి-

చూచి మూడవ గదికి యిరుపార్శ్వముల నుండే యే గదిలోనికి గాని పోగలదు. అది పోదగిన గదిలో స్వంత కక్షిలోని జంతువు మాత్ర ముంటే పోజాలదు. త్రోవలో యెవరిజంతువు లడ్డుగా నున్నను దాటిపోవుట కీయొక్క జంతువునకుమాత్రమే శక్తిగలదు.

బంటు—దీనిని ముందుకుమాత్ర మొక్కొక గదికి నడపవచ్చును. వెనుకకు యెప్పుడున్ను రాదు. ప్రక్కలకున్ను నడువదు. ముందుకు ఒక్కొక్క గదిచొప్పున త్రోవలో అడ్డులేకుండా నున్నపుడు యెదుట కక్షివారితాలూకు జంతువులు ఉండే గదులవద్దకు తిన్నగా నడిపించుకొని పోవచ్చును. త్రోవలో చంపబడకుండా నుండి యెదుట కక్షివారి జంతువులగదులలో యే జంతువు గదిలోనికి వెళ్లునో అట్టిజంతువుగా తాను మారిపోవును. అనగా తనబలములో ఒక శగటు చచ్చిపోయియున్నపుడు తనబంటును యెదుట కక్షివారి శగటుగదిలోనికి తీసుకొని పోగలిగినయెడల తనకు శగటు పుట్టును. అట్లు పుట్టిన శగటునుగాని మరి యే జంతువునుగాని యే స్థలములోనయితే అవి పుట్టునో ఆ స్థలములోనే యుంచుకొని అక్కడనుంచి నడిపించుకొని రావలెను. ఐతే గుఱ్ఱముమాత్రము పుట్టినపుడు పుట్టిన గదిలోనే ఉండక అక్కడనుంచి అది పోగలిగిన మరియొక గదిలోకి వెంటనే నడిపించవలెను. అట్లు నడిపించుటకు పోగలిగిన ప్రతి గదిలోను తనజంతువులే యుండియున్నయెడల అప్పుడు గుఱ్ఱమును పుట్టించుటకు వీలులేదు. మఱియు బంటు నడకమాత్రమే తిన్నగా ముందుకు నడుచునుగాని యెదటివారితాలూకు బలములో దేనినైనా చంపవలసివచ్చినపుడు తనకు దగ్గిరగా యెదుట నున్నగదిలో వున్నజంతువును చంపలేదు. ముందువైపున కుడిప్రక్కగాని లేక యెడమప్రక్కగాని

అయి మూలగదులలో వారిజంతువు లున్నయెడల వాటిని చంపి ఆ స్థానమునకు తాను పోగలదు.

---

2. ఇంగ్లీషువారియాటకు మనయాటకు గల భేదములు.

1. ఇంగ్లీషువారియాటలో ప్రతిబంటునున్ను ఉన్నస్థలములో నుంచి నడిపించుటకు ప్రారంభించగానే ఒక్కపర్యాయము రెండు గదులు ముందుకు నడిపించవచ్చును. అట్లు నడిపించునపుడు అది దాటిపోయ్యే గదిలో దాని కేదయినా పగ యున్నయెడల చంపబడగలదు. ఇట్టి అవకాశము మనయాటలో లేదు.

2. మనయాటలో బంటు యెదటివారితాలూకు యే జంతువు గదిలోనికి వెళ్లగలిగితే అట్టి జంతువునుమాత్రమే మనము పుట్టించుకోవచ్చును. ఇంగ్లీషువారియాటలో ఫలానజంతువు అని నియామకము లేకుండా కావలసివుండే యే జంతువునైనా పుట్టించుకొనవచ్చును.

3. మనయాటలో జంతువులన్నియు బ్రతికివుండగా మరియొక జంతువును పుట్టించుకొనుటకు వీలులేదు. మఱియు ఒక శగటు చంపబడి మరియొక శగటుమాత్రమే తాను కలిగియున్నపుడు తన బంటువల్ల ఆ యింటిశగటే పుట్టేయెడల అట్లు పుట్టించుకొనుటకు అవకాశములేదు. ఇంగ్లీషువారియాటలో యిట్టి నిర్బంధము లేకుండా కావలసినన్ని జంతువులను పుట్టించుకొనవచ్చును. అనగా మూడు శగటులుగాని రెండు మంత్రులనుగాని నాలుగు యేనుగులునుగాని యీ ప్రకారము యిష్టానుసారముగా పుట్టించుకొనవచ్చును.

4. ఇంగ్లీషువారియాటలో క్యాసిలింగు అని ఒక చిత్రమైన నడక యున్నది. అది మనయాటలో లేదు. క్యాసిలింగు నడకవిధము ఎట్టిదనగా:—క్యాసిలింగు అనగా తనతాలూకు రాజునున్ను ఒక ఏనుగనున్ను ఒక యెత్తులోనే నడిపించుట. అట్లు చేయుటలో రాజును రాజువైపున యుండే గుఱ్ఱముగదిలోనికిన్ని రాజువైపు నుండే యేనుగను రాజువైపు నుండే శకటుగదిలోనికిన్ని నడిపించడము ఒకవిధము. లేక రాజును మంత్రివైపున ఉండే శకటుగదిలోనికిన్ని మంత్రివైపు ఏనుగను మంత్రిగదిలోనికిన్ని నడిపించడము రెండవవిధము. మొదటి విధముగా నడిపించడము రాజువైపున క్యాసిలింగు చేయడమనిన్ని, రెండవవిధము మంత్రివైపున క్యాసిలింగు చేయడమనిన్ని పిలువబడును. క్యాసిలింగు చేయుటకు యీ దిగువ షరతులన్నియు పట్టియుండవలెను.

1. క్యాసిలింగుకు పూర్వము రాజును స్థానము కదిలించి యుండకూడదు.
2. ఆరాజుతో క్యాసిలింగు చేయబొయ్యే ఏనుగకూడా స్థానము కదలి యుండకూడదు.
3. రాజుకున్ను యేనుగకున్ను మధ్యను యేవిధమయిన జంతువులు అడ్డము వుండకూడదు.
4. రాజుపయిని అట్టిసమయములో ఎదటివారిజంతువ యేదిన్ని పగబడి యుండకూడదు.

మఱియు క్యాసిలింగు చేయునపుడు ముందు రాజును నడిపి తరువాత యేనుగను నడుపవలెను. అట్లు చేయకముందు యేనుగనే ముట్టుకొనిన యెడల ఆ రాజును నడిపించేవరకు యేనుగపైని చెయ్యి తీయకూడదు. ఈ విధముగా జరిగించనపుడు యెదటివారు రాజును నడపనీయమని ఆటంక పెట్టవచ్చును.

5. మనయాటలో బంటువల్ల గుఱ్ఱమును పుట్టించుకొన్నపుడు అట్టిగుఱ్ఱము పుట్టడమున్ను అది పోగలిగిన మరియొక గదిలోనికి గెంతడమున్ను ఒక్కమారే కావలెను. ఇంగ్లీషువారియాటలో వెంటనే మరియొక గదికి గెంతించడపు జరూరులేదు.

6. ఇంగ్లీషువారియాటలో అన్నిజంతువులను చంపివేసి రాజును కట్టివేయవచ్చును. మనయాటలోకూడా కొంద రాలాగే ఆడెదరుగాని మఱికొందరు మస్తు ఆట అని ఆడెదరు. మస్తు ఆటలో రాజుకొక జంతువునుమాత్రము మిగిల్చి ఆట కట్టవలెను. అట్టిజంతువే మస్తుజంతువని పిలువబడును. రాజుతో ఒక్క జంతుమాత్రమే మిగిలి యుండి మరియొక బంటయినను లేనప్పుడు అట్టిజంతువు విచ్చలవిడిగా తిరుగగలదు. దానిని చంపకూడదు. అదిమాత్రము యెదటివారి బలగమును చంపగలదు. రాజుపైకి పగ బడగలదు. కట్టగలదు. బంట్లన్నియు చంపబడినయెడల జంతువులన్నిటిని చంపుటకు వీలు కలుగదు గనుక ఒక బంటునైనా మిగిల్చి జంతువులన్నిటిని చంపవలెను. తరువాత వారాబంటును జంతువును చేసుకొనేలాగు, రాజును నిర్బంధపరిచి ఆడలేకుండా చేయవలెను. బంటు జంతువుగా మారేసరికే రాజును కట్టేస్థితిలో సన్నాహమంతయు చేసియుండవలెను. లేనిచో పుట్టేజంతువు చంపరానిది గనుక అది కలిసినతరువాత ఆట గెలవడము చాలాకష్టము.

3. ఆటలో వచ్చుమాటల కర్థములు.

1. **కాపు**:—ఒక జంతువునుగాని బంటునుగాని యెదటివారి బలగములో నేదైనను చంపినప్పుడు అట్లు చంపినజంతువును వెంటనే

చంపుటకు తన బలగములో మరియొకటి సిద్ధముగ యుండుట.

2. నీచకాపు:—పెద్దజంతువునకు చిన్నజంతువుగాని, ఒక జంతువుగా బంటుగాని కాపై యుండుట.

3. నిక్కాపు:—కాపులేకుండా యుండుట.

4. పగ:—ఎదటివారిజంతువు తనవాటిలో దేనినైనను చంపుటకు తగిన స్థితిలో నుండుట.

5. జోడింపు:—రెండు జంతువులు ఒకదాని వెనుక మరియొకటి యుండి సమయము రాగానే ఆ రెండును ఒకదానివెంబడి రెండవది ఒక్కస్థలమునకే పోగలిగి యుండుట.

6. కవుడు:—తనతాలూకు చిన్నజంతువు పోయి ఎదటివారితాలూకు పెద్దజంతువు దొరికినయెడల కవుడు దొరికినదని చెప్పబడును.

7. తట్టు:—జంతువులన్నియు చంపబడిన తరువాతగాని లేదా మిగిలి యున్న జంతువులు నడుచుటకు వీలులేనప్పుడుగాని రాజును కూడా నడిపించుట కవకాశము లేనప్పుడు ఆటతట్టు అయినదని చెప్పబడును.

8. మస్తు:—రాజున కొకజంతువుమాత్రము మిగిల్చి ఆట కట్టవలె నని నిర్ణయించుకొనే ఆటలో ఆఖరుకు మిగిలినజంతువు మస్తు జంతువు అని పిలువబడును.

9. రాజు లేక షహ:—ఒకరి రాజుపైకి రెండవవారిజంతువును పగ తెచ్చుట.

10. వేసిరాజు:—గుఱ్ఱముతో పగ వేసినపుడు వేసిరాజు అని పిలువ బడును.

11. తోసిరాజు:—బంటుతో పగ వేసినపుడు తోసిరాజని పిలువబడును.

12. తెరచిరాజు:—ఎదటివారి రాజుపైకి తన తాలూకుజంతువు ఏదయి నను పగబడుటకు మధ్యను తనజంతువే అడ్డుగా నున్నయెడల అట్టి అడ్డును తీసివేసి పగ తెచ్చుట తెరచిరాజని పిలువబడును.

13. తెరచివేసిరాజు:—మధ్యను అడ్డుగా వున్నజంతువు గుఱ్ఱముగా నుండి అట్టి అడ్డును తీయునపుడు తెరచిరాజేకాకుండా ఆ గుఱ్ఱ ముతోకూడా రాజు వచ్చేయెడల తెరచివేసిరాజని పిలవబడును.

ఆ ట క ట్టు.

14. రాజుపైకి ఏదైనా జంతువు పగవచ్చినపుడు ఆపగను తప్పించుకొను టకు ఏవిధమయిన అవకాశములేక రాజు చిక్కిపోయ్యేయెడల అట్టిరాజును కలిగియున్నవారి ఆట కట్టబడినట్టు భావించబడును.

15. సమానము:—ఒకరి ఆటను మరియొకరు కట్ట లేనపుడు ఆట సమానమని యెంచబడును.

16. ఎత్తు:—ఒక జంతువును ఒక స్థలమునుంచి మరియొకస్థలమునకు నడుపుట.

---

4. జంతువులయొక్క బలాబలములు.

1. <u>ఒక మంత్రి</u> రెండు ఏనుగులు, ఒకబంటుకు, సమానము.

2. <u>ఒక ఏనుగ</u>, ఒక శగటు, మూడు బంట్లకుగాని, ఒక గుఱ్ఱము మూడు బంట్లుకుగాని సమానము.

3. <u>శగటుగాని</u>, <u>గుఱ్ఱముగాని</u> మూడేసిబంట్లకు సమానము.

4. రాజు <u>ముందరిబంట్లు</u> రెండు దొరికినపుడు ఒక శగటు గాని, గుఱ్ఱమునుగాని యిచ్చివేసి అయినా పుచ్చుకొనవచ్చును.

---

5. ఆటకు పద్ధతులు.

1. ఆట ప్రారంభములో ఉభయ కక్షిదారులు మూడేసి ఎత్తులుచొప్పున వేయవచ్చును. అట్లు వేసిన మూడెత్తులలో ఎదటి వారి జంతువులను చంపడమునకుగాని లేక వారి రాజుపైకి పగ తేవడమునకుగాని వీలులేదు.

2. అటుపైని ఒకరితరువాత మఱియొకరు వరుసగా ఒక్కొక్క ఎత్తుచొప్పున వేయుచుండవలెను.

3. తనరాజున కుపద్రవమురాకుండా కాచుకొంటూ యెదటి వారి రాజును కట్టుటకే ప్రతివారు ప్రయత్నము చేయుచుండవలెను.

4. ఒకమారు యెత్తువేసి చేయి తీసివేసినతరువాత మరి దానిని మార్చుకొనరాదు.

5. ఒకగదిలో జంతువును మరియొకగదిలో పెట్టినయెడల ఆ సంగతి మొదటి నాలుగు యెత్తులలోగా కనిపెట్టినప్పుడు మార్చుకొనవచ్చును. నాలుగెత్తులు మించినతరువాత ఆ సంగతి కనిపెట్టినయెడల మరి మార్పుచేయకుండా ఆస్థితిలోనే యుంచి ఆట తుదవరకు ఆడవలెను.

6. రాజుపైకి పగవేసినప్పుడు, రాజు అనిగాని షహ అనిగాని హెచ్చరించుచుండవలెను.

7. తన జంతువును దేనినైనా నడిపేయెడల ఎదటివారిజంతువు తన రాజుపైకి పగవచ్చునప్పుడు అట్టి తనజంతువును నడుపుటకు వీలులేదు.

8. ఫలానబంటుతో ఆట కట్టెదనని పంతము బలికి యాడునప్పుడు ఆబంటును తాను పోగొట్టుకొనినచో ఆట వీగిపోయినట్టు ఎంచబడును.

9. ఎవరిరాజు చంపబడునో అట్టివారు వీగిపోయినవారగుదురు గనుక రాజుపైకి పగవచ్చినవెంటనే ఆపగ తప్పించుకోవడము విధి.

10. బంటుచేత తోసిరాజు అని ఆటకట్టుట గొప్ప. ఒకటికంటె యెక్కువబంట్లతో వరుసగా తోసిరాజని ఆటకట్టుట మరీ విశేషము.

11. ఊయెల తోసిరాజుతో కట్టుట అన్నిటికంటె ఎక్కువ విశేషము. అట్లు కట్టుటకు తనకు చాలాజంతువులు మిగిలియుంటేనే గాని వీలుకలుగదు. ఊయెల తోసిరాజుతో కట్టుటకు కొట్టకొసకు జంతువులును కట్టబడేరాజును యేవిధముగా నుండవలెనో యీ దిగువ కనపర్చనైనది.

నల్లబలం.

				ఏ		ఏ	
					న. రా		
				బ	రా	బ	

ఎఱ్ఱబలం.

పై గదులలో నల్లబలంవారికి ఒక్క రాజుమాత్రమే యున్నది. ఎఱ్ఱ బలంవారికి ఒకరాజు, రెండుబంట్లు, రెండుయేనుగులు యున్నవి. ఊయెల తోసిరాజుతో కట్టుటకు ఉభయుల జంతువులున్ను పైన పేర్చిన ప్రకారము వచ్చియుండవలెను. అప్పుడు ముందుగా నేదో యొక బంటుతో తోసిరాజు అనేయెడల ఆ బంటు పగతప్పించుకొనుటకు రాజు నొక గదిముందుకు నడిపించవలెను. తిరిగి ఆ బంటుతోనే తోసిరాజు అనేయెడల రాజును ముందున్నగదికే వెనుకకు నడపవలెను. ఆ సమయములో రెండవబంటుతో తోసిరాజు అనేయెడల ఆటకట్టు అగును. ఒకమారొకబంటుతోను మఱియొకమారు రెండవబంటుతోను తోసిరాజు అనుటవల్ల రాజు ముందుకు వెనుకకు ఊయెలలో ఊగినట్లు నడిపించబడి కట్టబడును గనుక దీనికి ఊయెల తోసిరాజు అని పేరు.

12. రాజుపైని యెదటివారి జంతువేదిన్ని ఒకమారైనను పగ బడకుండా యున్నప్పుడు సురక్షితముగా నుండే వేరొకగదికి తీసుకొని పోదలచేయెడల ఇష్టమయినచో గుఱ్ఱపుగెంతు గెంతించి తీసుకొనిపో వచ్చును. ఇట్లు గెంతించడము ఒక్కపర్యాయముకంటె యెక్కువ పర్యాయములు వల్లకాదు. దీనికిబదులుగానే యింగ్లీషువారియాటలో క్యాసిలింగు యున్నది. క్యాసిలింగు చేయడముయొక్క పద్ధతి 2-వ ప్రకరణములో వివరముగా దెలుపబడినది.

13. ఆట కొంతవరకు అయినతరువాత తాను యెదటివారి ఆటను కట్టలేనట్టు ఒప్పుకొని తనతాలూకు ఆటను 50 యెత్తులలోగా కట్టవలసినదని కోరినప్పుడు యెదటివారు ఆప్రకారము చేయలేకపోయ్యే యెడల ఆట సమానమని యెంచబడును.

14. ఎడతెగకుండా రాజుపైకి పగ తెస్తూ రాజునుమాత్రము కట్టలేనియెడల ఆట సమానమని యెంచబడును.

15. ఆటతట్టు చేసినయెడల ఆట సమానమని యెంచబడును.

16. మస్తు ఆటలో తనకు జంతువులన్ని చచ్చిపోయినప్పుడు రాజుపైకి పగవేసినా లేక ఒక్కజంతువుమాత్రమే మిగిలియున్నప్పుడు ఆ జంతువును చంపివేస్తూ రాజుపైకి పగవేసినా అట్లు పగవేసినజంతువును వెంటనే చంపబడినట్టు భావించి తీసివేయవచ్చును.

17. ఎదటివారిబంటు గుఱ్ఱముగా పుట్టబోవునప్పుడు అది గుఱ్ఱము అయినతరువాత ఏయేగదులలోనికి గెంతగలదో ఆ స్థలములలో నీ రాజు నుంచకూడదు.

18. గుఱ్ఱము పుట్టగానే పైకి గెంతగలిగినను, పుట్టేస్థలమునకు మాత్రము యెదటివారి జంతువేదయినా పగబడి యున్నయెడల అట్టి జంతువుచేత ఆ పుట్టేగుఱ్ఱమును చంపివేయవచ్చును.

19. ఒకరిరాజు ఉండేగదికి ప్రక్కగానుండే ఏ గదిలోనికిన్ని రెండవవారిరాజును నడిపించకూడదు. ఎందువల్లననగా యెవరిరాజైతే ముందుగా చంపబడునో వారే వీగిపోయినవారగుదురు. మీ రాజును వారిరాజుకు ప్రక్కగదిలోనికి నడిపించేయెడల వారిరాజు మీ రాజును చంపివేయగలదు. అట్లు చంపినతక్షణమే వారిరాజునుకూడా మీ తాలూకు మరియొకజంతువుచే చంపగలిగినను ముందు మీరాజే పోవును గనుక మీరే ఆట వీగిపోయినవారుగా నెన్నబడుదురు.

20. రాజుపైకి పగవేసినప్పుడెల్లా రాజు అనిగాని షా అని గాని చెప్పడము విధి. అట్లు చెప్పనప్పుడు రాజును పగలోనుంచి తప్పించినారుకారని తప్పు బట్టుటకు వీలులేదు.

---

6. అనుభవములేనివారికి తెలియవలసిన ముఖ్యాంశములు.

1. రాజు ముందరిబంట్లు పోయ్యేయెడల చాలాప్రమాదము సంభవించును. కాబట్టి వాటిని ముందుకు నడిపించుకొని పోరాదు.

2. ఎదటివారితాలూకు జంతువులన్ని చంపబడి ఒక్కరాజుమాత్రమే మిగిలియున్నప్పుడు మీకు రాజుతో ఒక శగటుగాని లేక ఒక గుఱ్ఱముగాని మిగిలియుంటే వాటితో ఆటకట్టడం అసాధ్యము గనుక సమానమని తీసివేయవలెను.

3. ఎదటివారికి ఒక రాజుమాత్రమే యుండి మీకు ఒక ఏనుగుగాని, ఒక మంత్రిగాని, ఒక శగటున్ను ఒక గుఱ్ఱమున్నగాని, 2 శగట్లుగాని, 2 గుఱ్ఱములుగాని ఉండేయెడల ఆటకట్టుటకు సాధ్యమగును.

4. మీకు శగటున్ను, గుఱ్ఱమున్ను మాత్రము మిగిలియున్నప్పుడు మీశగటు బల్లపైని ఏయే యేనుగులగదులపైకి పగబడగలదో ఆ యేనుగగదులవద్దకే యెదటివారిరాజును వెంటబెట్టి తీసుకొనిపోయినచో ఆట కట్టవచ్చునుగాని మిగిలిన మూలలలో ఆటకట్టదు.

5. ఎదటివారిరాజును గుఱ్ఱపుగెంతు గెంతించి ఒకప్రక్కగా తీసుకొని వెళ్లినప్పుడు మీరాజునుకూడా ఆరాజుకు యెదురుగా నుండుప్రక్కకు నడిపించి తీసుకొనిపోవడమే శ్రేష్ఠము.

6. చతురంగము నేర్చుకొనగానే మంచిమంచి యెత్తులు తోచవుగాని తరుచుగా ఆడినయెడల రోజుకురోజు ప్రావీణ్యత కలుగుచుండును. మీకంటె యెక్కువ ఆటగాళ్లతో ఆడుచూవచ్చినయెడల నానాటికి మీయాట యభివృద్ధి జెందుచుండునుగాని లేనియెడల యభి

వృద్ధి పొందదు. ఈకాలములో తరుచుగా పట్టణములయందంతటను క్లబ్బులు యేర్పాటై యున్నవి. ఆ క్లబ్బులలో సాయంకాలము తగు మనుష్యులందరును సమావేశమై నానావిధమైన యాటలతో కాలక్షేపము జేయుచుందురు. వాటిలో చతురంగము సహా యాడుచుందురు. క్రొత్తగా చతురంగ మభ్యసించినవారు అట్టి క్లబ్బులలో జేరి వారి యాటలను శ్రద్ధతో జూచుచుండినయెడల మంచిమంచి యెత్తులు జూడ తటస్థించుచుండుటవలన త్వరలో మంచి సుళువులు తెలిసి యెన్నికైన యాటగాళ్లవుదురు.

7. చతురంగపు ఆటలో మీరు చేయవలసిన ముఖ్యమైనపని మీ రాజును కాపాడుకొంటూ, యెదటివారిరాజును ముట్టడించుటకు ప్రయత్నము జేయుచుండుటయే. అందుకు రాజువద్ద కొన్ని బంట్లనుగాని, 1-2 జంతువులనుగాని కాపుదలగా నుంచి యెదటివారి రాజుపైకి తక్కిన జంతువులను ఒకదానికి ఒకటి కాపుచేయుచూ గమనికగా నడిపించుకొని వెళ్లవలెను. మీవలెనే యెదటివారున్ను ప్రయత్నము చేయుచుందురు గనుక వెంటనే వారిరాజుపైకి పగవేయుట కష్టము. అందువల్ల త్రోవలో నున్నవారిజంతువులను కొన్నిటిని చంపి భేదించుకొని వెళ్లవలసియున్నది. అట్లు చంపడములో మీరున్ను కొన్ని జంతువులను నష్టబోదురు. కాబట్టి సాధ్యమైనంతవరకు యెదటివారిజంతువులను చంపగలచినపుడు మీకు కొంత అయినా లాభకరముగా నుంటేనేతప్ప చంపగలిగిన జంతువునల్లా చంపివేయుటకు ప్రయత్నించుచుండుట కూడదు.

8. ఎత్తు వేయునపుడెల్లా యేదో ప్రయోజనము ఆలోచించి వేయుచుండవలెనుగాని అక్కరకుమాలిన యెత్తులను వేయకూడదు. అట్లు ఆలోచించుచుండుటవలన కొంతకాలమునకు ముందు వేయువల

సిన 4–5 యెత్తులకుపైగా స్ఫురించుచుండును అప్పుడే నిజమయిన ప్రజ్ఞ కలుగును.

9. మీరు యితరులతో ఆడునపుడు ప్రతిమారును మీరే వీగిపోవుచున్నను విసుకుజెందుటగాని, అధైర్యపడుటగాని కూడదు. అట్లు వీగిపోయినపుడే మీరు యేపొరబాటు చేయుటవల్ల ఆట పోగొట్టుకొంటిరో బోధపడి క్రమముగా నేర్పుకలుగును.

10. పొరబాటువల్ల మీజంతువేదయినను చంపబడినపుడు ఆయెత్తు తీసుకొనుటకు ఎదటివారిని యెప్పుడును కోరకుము. అట్లు మీరు యెత్తుపుచ్చుకొని తరువాత యెదటివారి ఆట కట్టకలిగినను మీకా గొప్పతన మేమియును వుండదు. ఒకవేళ యెదటివారే మీయాట కట్టివేసినచో మీకు యెత్తు ఇచ్చిన్ని ఆట కట్టకలిగినామని గొప్పవారికిన్ని యెత్తు పుచ్చుకొనిన్ని ఆట వీగిపోయినసిగ్గు మీకున్ను తటస్థించును గనుక యెత్తు పుచ్చుకొనడపు దురలవాటు పూర్తిగా విడిచిపెట్టవలెను. అందువల్ల యెక్కువజాగ్రతతో ఆడగల నేర్పు త్వరలో కలుగును.

11. కొందరు గుఱ్ఱములను బాగా నడిపించగలమనియు, మరి కొందరు శకటులతో బాగా పనిచేయగలమనియు ఈప్రకారముగా ప్రజ్ఞలు చెప్పుకొని ఆడుచుందురు. అట్టివారు వారి యభిమానజంతువులను పోగొట్టుకొనడం తటస్థించినయెడల వెంటనే ధైర్యముజెడి తమకంటే తక్కువ ఆటగాళ్లతో సహా ఆడలేక వారిచేత కట్టబడుచుందురు. ఇది మంచి అభ్యాసముకాదు. కాబట్టి అన్నిజంతువులను నడిపించడములో సమానమైన ప్రజ్ఞ కలుగజేసుకొనవలెనుగాని పైని వివరించిన దురభ్యాసములకు అవకాశము కలుగజేయకూడదు.

12. ఆట ప్రారంభములో యేనుగలు విశేషము పనిచేయజాలవు. ఉభయుల జంతువులు కొన్ని చంపబడి ఆట పల్చబడినతరువాత అవి విపరీతమైన పనిచేయగలవు. కాబట్టి వాటిని పోగొట్టుకొనకుండా సాధ్యమైనంతమట్టుకు కాపాడుకొనుచుండవలెను.

13. ఒక జంతువుపయిని చేయివేసి తరువాత దానిని ఎక్కడికి నడుపుదామని ఆలోచించకుము. ముందు జంతువును ముట్టుకొనక పూర్వమే చక్కగా నాలోచించుకొని జంతువును ముట్టుకోవడమున్ను, ఎత్తువేయడమున్ను ఒక్కమారే జరిగేటట్టు అలవాటు చేసికొనవలెను.

14. ఆటమధ్యను విసుకుదలచేతగాని మరి యేకారణముచేతగాని ఆట కలిపివేసినయెడల అట్లు కలిపివేసినవారు వీగిపోయినవారుగా నెంచబడుదురు.

---

7. చతురంగపు తమాషాలు.

(1) గుఱ్ఱమును 64 గదులకు దాటించుట:—ఒక గుఱ్ఱమును చతురంగపు బల్లపైని యేదో యొకగదిలో ఉంచి అక్కడనుంచి వెళ్లిన గదిలోనికి తిరిగి వెళ్లకుండా 64 గదులలోనికి దాటించవచ్చును. దాని పద్ధతి యీదిగువచక్రములో అంకెలువేసి కనపర్చడమైనది. ముందుగా గుఱ్ఱమును ‹1› అంకె వేయబడినగదిలో నుంచవలయును. అక్కడ నుండి ‹2› అంకెగల గదికిన్ని యీప్రకారము 64 గదులకున్ను ఆ యంకెలవరుసను దాటించవచ్చును.

7	52	39	18	5	50	37	16
40	19	6	51	38	17	4	49
53	8	27	30	59	62	15	36
20	41	58	61	26	29	48	3
9	54	31	28	63	60	35	14
42	21	44	57	12	25	2	47
55	10	23	32	45	64	13	34
22	43	56	11	24	33	46	1

(2) 'వెఱ్ఱిరాజు' ఆట:—ఈ యాటలో ఒకరికి ఒక్కరాజు మాత్రమే యుండి రెండవవారికి అన్ని జంతువులున్ను యుండును. ఒక్కరాజుమాత్ర మెవరు కలిగియుందురో వారిరాజే వెఱ్ఱిరాజు. ఆ రాజు అన్నిజంతువుల నడకనున్ను కలిగియుండును. అనగా మంత్రివలె యెంతదూరమైనను పోగలదు. గుఱ్ఱమువలె గెంతగలదు. జంతువులన్నిటిని కలిగియున్నవారు యథాప్రకారముగానే పేర్చుకొనవలెను. ఒక్కరాజున్నవారు రాజుండవలసిన స్థానములోనే యుంచి ఆట ప్రారంభించవలెను. తక్కిన యన్నివిషయములలోను పద్ధతులప్రకారమే ఆడి వెఱ్ఱిరాజును కట్టవలెను.

(3) బంట్లాట:—ఈ యాటలో ఉభయ కక్షిదారులకును రాజుతో బంట్లు తప్ప యితరజంతువులేవిన్ని యుండవు. ఆ బంట్లను నడిపించుకొనిపోయి యెదటివారి జంతువులగదికి తీసికొని పోగలిగిన

యెడల జంతువులను పుట్టించుకొనవచ్చును. తక్కిన విషయములలో పద్ధతులప్రకారమే ఆడి ఒకరిరాజును రెండవవారు కట్టుటకు ప్రయత్నము చేయవలయును.

(4) ఏనుగులయాట:—ఈ యాటలో ఉభయులకు చెరియొక యేనుగమాత్ర ముండును. ఒకరి యేనుగకు రెండవవారి యేనుగ యెదురుగా లేకుండా చెరియొక మూలగదిలోను వాటి నుంచుకొని ఆట ప్రారంభించవలెను. ఆటలో ఒకరి యేనుగదృష్టి యే గదులపైని పడియుండునో ఆ గదులను దాటి రెండవవారి యేనుగను నడిపించరాదు. ఎవరి యేనుగను నడిపించుటకు వీలులేకుండా యగునో వారు వీగిపోయినట్టు తలంచబడుదురు. ఈ యాట కొక రహస్యమున్నది. ఆ రహస్యమును దెలిసినవారు ప్రతిమారును గెలుచుచుందురు. ఉభయులకును ఆ రహస్యము తెలిసియున్న యెడల ముందు దెవ రాడుదురో వారు గెలిచెదరు. ఆ రహస్యమేమన:—మీ యేనుగను రెండవవారి యేనుగతో అయి మూలగా శకటము దృష్టిలో నుండేటట్టు కనిపెట్టుచు ఆడుచుండవలెను. అట్లు చేయుటవలన వారి యేనుగ త్వరలో యిరుకులో బడి నడిపించుటకు వీలులేకుండా అయిపోవును.

8. 5, 3 యెత్తులలో కట్టవలసిన లండనెత్తులు.

ఈ ప్రకరణములోనున్ను, ముందు ప్రకరణములోనున్ను గొప్ప గొప్పవారిచే యెన్నికగా వ్రాయబడిన యెత్తులు వివరించబడినవి. ఈ ప్రకరణములోని మొదటి యెత్తుమాత్రము 5 యెత్తులలో కట్టవలసినదిన్ని, తక్కిన తొమ్మిదిన్ని, మూడు యెత్తులలో కట్టవలసినవిన్ని అయియున్నవి. తరువాత ప్రకరణములోనివన్నియు రెండు యెత్తులలో మాత్రమే కట్టవలసినవిగా నున్నవి. ఒకయెత్తు అనగా ఉభయ కక్షి

దారులును, ముందొకరును, తరువాత రెండోవారును, ఈ ప్రకారము వుభయులును ఒక్కొక జంతువును ఒకమారు నడిపించడము. అంతేగాని యెవరో ఒక్కరుమాత్రం వారి జంతువును నడిపించుట ఒక యెత్తుగా యెంచబడదు. ఈ యెత్తులలోను వాటి యుత్తరవులలోను జంతువుల పేర్లున్ను, వాటిని నడిపించవలసిన గదులున్ను తెలియుటకై కొన్ని సాంజ్ఞలుమాత్రమే వాడుక చేయబడును. ఆ సాంజ్ఞల వివరం యీ దిగువ తెలియజేయడమయినది. ఎత్తులలో పువ్వుతో కూడిన అక్షరములు నల్లబలముగానున్ను, అట్లు లేనివి యెర్రబలముగానున్ను గ్రహించవలయును. ఈ యెత్తులన్నింటిలోను మంచి విచిత్రమొకటి యున్నది. అది యేమన, వాటి యుత్తరవులలో మొట్టమొదట యే జంతువును నడిపించుమని వ్రాయుదుమో ఆజంతువునే నడిపించనియెడల చెప్పినన్ని యెత్తులలో నల్లబలమువారి యాటకట్టదు. ఎత్తులన్నిటిలోను నల్లరాజునే యెర్రబలముతో కట్టవలయును. నల్లబలము పైనుంచి క్రిందికిని, యెర్రబలము క్రిందినుంచి పైకిని నడుచుచుండునని తెలిసికొనవలయును.

సంజ్ఞల వివరము.

రా = రాజు.
మ = మంత్రి.
శ = శగటు.
గు = గుఱ్ఱము.
ఏ = ఏనుగ.
బ = బంటు.
రాశ = రాజువైపున యుండు శగటు.
రాగు = రాజువైపున యుండు గుఱ్ఱము.
రాఏ = రాజువైపున యుండు ఏనుగ.
మశ = మంత్రివైపున యుండు శగటు.
మగు = మంత్రివైపున యుండు గుఱ్ఱము.
మఏ = మంత్రివైపున యుండు ఏనుగ.
రాబ = రాజు ముందరిబంటు.
రాశ 1 = రాజువైపు శగటుగది.
రాఏ 3 = రాజువైపు ఏనుగగది మొదలు తిన్నగా పైకి మూడవగది.
మగు 2 = మంత్రివైపు గుఱ్ఱముగది లగాయతు తిన్నగా పైకి రెండవగది.

ఈప్రకారమే తక్కినవన్ని గ్రహించవలయును.

ఉత్తరవులలో మొదటియెత్తుకు రెండుమార్గములు లేవు గనుక యేప్రకారము నడిపిస్తే ఆటకట్టునో ఆ సంగతి తెలియజేయడమైనది. తక్కిన యెత్తులలో నల్లబలమువారు ఒకటికంటే యెక్కువమార్గములుగా నడిపించగలరు గనుక వారు ఏయేమార్గములుగా నడిపించునపుడు యేవిధముగా కట్టవలసియుండునో ఆ మార్గములన్నియు వివరించి దెలుపడమైనది. మిగిలినవాటికన్నిటికి మొట్టమొదట వేయవలసిన యెత్తుమాత్రమే సూచించడమైనది. వాటినిబట్టి తక్కిన యెత్తులను సులభముగా గ్రహించవచ్చును. మనము సాధారణముగా ఆడే ఆటలలోమూడెత్తులలో కట్టగలిగిన మార్గమున్నను ఆలోచన శక్తిచాలక ముప్పది యెత్తులైనను కట్టలేకపోవుట తటస్థించుచున్నది. ఈ క్రింది యెత్తులలో ప్రతిదిన్ని ఇన్నియెత్తులలో కట్టవచ్చునని నిర్ధారణ చేయబడియున్నది గనుక ఆ యెత్తులను బల్లపైని పేర్చుకొని ఆలోచించి విడదీయుచుండవలయును. ఆ పని ప్రారంభములో మిక్కిలి కష్టముగా కనిపించునుగాని కొద్దిరోజులలో త్వరగా విడదీయు సామర్థ్యము గలిగి మిక్కిలి యుత్సాహమునున్ను, నేర్పరితనమునున్ను బొంది గలరు. కొందరు మూడెత్తులలో కట్టవలసినవి రెండెత్తులలోనే కట్టిపోవుచుండగా మూడెత్తులు అనవసరమని వాదింతురు. అది నిజముకాదు. నల్లబలంవారు ఆలోచించకుండా ఏదో యొకజంతువును నడిపించినయెడల కొన్నివేళల ఆలాగున కట్టవచ్చును. ఈ యెత్తులతాత్పర్య మదికాదు. నల్లబలంవారు యెంత జాగ్రతగా ఆడగలిగినను విధాయకముగా కట్టడము చెప్పినన్ని యెత్తులలోగాని జరగదు.

---

*

☞ అన్ని యెత్తులలోను యెఱ్ఱబలమువారే ముం దెత్తుచేయవలయును. నల్లరాజును కట్టవలయును.

5 యెత్తులలో కట్టవలెను. నల్లబలం. (1)

			+రా	బ		గు	
	బ		గు		శ		
	రా	బ					

ఎఱ్ఱబలం.

3 యెత్తులలో కట్టవలెను. నల్లబలం. (2)

	రా						+బ
			+బ				
			+రా				
						మ	
		ఏ					

ఎఱ్ఱబలం.

3 యెత్తులలో కట్టవలెను. నల్లబలం (3)

గు			రా				
	+శ						
			+రా				
	బ	+బ	+బ	+బ	బ		
						బ	బ
	మ					ఏ	

ఎఱ్ఱబలం.

(3) యెత్తులలో కట్టవలెను. నల్లబలం. (4)

	మ						
						+ఏ	
		గు					
	+గు			+బ			+ఏ
+రా			+శ	గు			
		+బ			+గు		
రా						+బ	

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి 3 యెత్తులలో నల్లరాజును కట్టవలెను.

నల్లబలం. (5)

		+రా					
		బ					
		గు					
		గు				మ	
			రా				

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (6)

			+రా				గు
	మ		+బ				+బ
			బ				
		+మ					
		+బ	+గు				
+బ							
రా							

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి 3 యెత్తులలో నల్లరాజును కట్టవలెను.

నల్లబలం. (7)

+శ							
శ		మ	బ			+శ	
					+బ	గు	+బ
	శ					+బ	
				+రా			
			ఏ	బ		[illegible]	బ
						గు	రా

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (8).

	+గు				గు	+బ	
	గు					మ	
	+శ	+రా	బ				
+బ		+బ			+బ		
బ		బ			ఏ		
			బ			బ	రా
శ			ఏ				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి 3 యెత్తులలో నల్లరాజును కట్టవలెను.

నల్లబలం. (9).

			+ రా				
			రా				
			ఏ				

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (10).

			గు				
					+ బ	+ బ	
శ		+ రా	+ బ	బ		+ గు	మ
		+ బ	గు		బ		
			శ				
	రా	ఏ					

ఎఱ్ఱబలం.

5, 3 యెత్తులలో కట్టవలసిన చతురంగపు యెత్తులకు ఉత్తరువులు.

(1)

ఎఱ్ఱబలం.		నల్లబలం.	
బలం	నడపవలసినగది.	బలం	నడపవలసినగది.
1 గు (రా గు 4)	రా 5	1 రా	రా 6
2 బ	శ 3	2 రా	మ 7
3 గు	శ 4 (రాజు)	3 రాజు గుఱ్ఱమును చంపును.	
4 బ	గు 4	4 రాజు గుఱ్ఱమును చంపును.	
5 శ	రా 2 (రాజు) ఆటకట్టు.		

(2)

ఎఱ్ఱబలం.		నల్లబలం.	
బలం	నడపవలసినగది.	బలం.	నడపవలసినగది.
1 ఏ	రా ఏ 1	1 రా	రా 6
2 ఏ	ఏ 4	2 రా	మ 6 కుగాని, లేక బంటు రా 6 కుగాని
3 ఏ	ఏ 3 వద్దగాని, రా 4 వద్దగాని రాజు ఆటకట్టు.		

రెండవవిధము.

నల్లరాజు నల్లశగటుతాలూకు 6-వ గదికి నడిచినట్టయితే

2 ఏ	ఏ 2	2 రాజునుగాని బంటునుగాని నడప వచ్చును.	

3 మంత్రితోగాని ఏనుగుతోగాని సందర్భానుసారముగా రాజు ఆటకట్టు.

(3)

ఎఱ్ఱబలం.		నల్లబలం.
1 ఏ	ఏ 2	1 శగటు గుఱ్ఱమును చంపును.
2 మం	ఏ 1	2 ఇష్టానుసారం ఆడవచ్చును.
3 మంత్రితో రాజు ఆటకట్టు.		

రెండవవిధము.

నల్లశగటును నల్లమంత్రిగదికి నడిపించినట్టయితే 2 గుఱ్ఱమును శ 8 కి నడిపించుము. తరువాత నల్లబలంవారు ఏ యెత్తువేసినను ఆట కట్టిపోవును.

మూడవవిధము.

మొదట నల్లశగటును ఏ గదికైనా నడిపించేయెడల 2 ఎత్తులో యెత్తి గుఱ్ఱమును శ 6 కి నడిపించుము. అప్పుడు నల్లబలంవారు ఏ యెత్తువేసినను మూడవయెత్తులో తప్పక ఆటకట్టును.

(4) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 మం మ శ 8 కి నడిపి ఏ 6 వద్ద యింకొకమారు రాజు అంటే ఆట కట్టిపోవునని భయపెట్టుము.	1 ఏ మ ఏ 2 కి గాని, మ గు 2 కి గాని,
2 మం రా గు 4	2 ఇష్టానుసారం ఆడవచ్చును.
3 రా 4 లోనున్న గుఱ్ఱముతో రాజు ఆటకట్టు.	

రెండవవిధము.

నల్లగుఱ్ఱమును మ శ 2 కి నడిపినట్టయితే

2 మం గు 7	తరువాత నల్లబలంవారు ఏయెత్తువేసినా ఆట కట్టిపోవును.

(5) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 మ రా గు 7	1 రా శ 3
2 బ శ 5	2 రాజు బంటును చంపును.
3 మ శ 7 ఆటకట్టు.	

రెండవవిధము.

1 మ రా గు 7	1 రా గు 3
2 గు గు 4 (రాజు)	2 రా రా 3
3 గు మ 4 (రాజు ఆటకట్టు.)	

(6) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 మ రా గు 2	ఇష్టానుసారం ఆడవచ్చును.
2 గు శ 7 (రాజు)	
3 మంత్రితో రాజు ఆటకట్టు.	

(7) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 గు శ 8	1 రాజు గుఱ్ఱమును చంపును
2 మ గు 3 (రాజు)	2 రాజు మంత్రిని చంపును.
3 బ రా 4 (తెరచిరాజు ఆటకట్టు.)	

రెండవవిధము.

1 గు శ 3	నల్లరాజును స్థానము కదలక ఘరియేమి ఆడినప్పటికి.
2 గు (గు 6) ఏ 4	
3 గు మ 2 ఆటకట్టు.	

మూడవవిధము.

2 గు రా 7 (రాజు)	1 రాజును శగటు 4 కు నడిపినట్టయితే
3 బంటుతో గుఱ్ఱమును పుట్టించి రాజు ఆటకట్టు.	2 రా రా 3

(8) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 ఏ ఏ 1	1 శ మ 2
2 మ గు 1	2 శ గు 4
3 మ గు 1 (రాజు ఆటకట్టు.)	

(9) ఎర్రబలం.	నల్లబలం.
1 ఏ మ శ 1	1 రా రా 1
2 ఏ రా శ 1	2 రా మ 1
3 ఏ రా శ 8 (రాజు ఆటకట్టు.)	

(10) ఎర్రబలం.	నల్లబనం.
1 మ గు 6 (మంత్రిని చంపకుంటే మ గు 6 వద్ద రాజు అని ఆట కట్టును.)	1 బంటు మంత్రిని చంపును.
2 రా శ 2	2 ఇష్టానుసారం ఆడవచ్చును

3 నల్లవారు బంటుతో శగటును కొట్టి తోసిరాజు అనేయెడల రాజుతో ఆ బంటును చంపి తెరచిరాజనిగాని అట్లు చేయనప్పుడు గుఱ్ఱములతోగాని శగటుతోగాని ఆయా సందర్భములప్రకారం రాజు అనే యెడల ఆట కట్టిపోవును.

నోటు:—ఈ ప్రకరణములోను ముందు రాగల ప్రకరణములోను వివరించబడిన యెత్తులన్నియు ఇంగ్లీషువారి యెత్తులుగాని మన యెత్తులుగావు గనుక ఇంగ్లీషువారియాటకును మనయాటకును గల తారతమ్యములను జాగ్రతగా గుఱుతుగలిగి యెత్తులు వేయవలెను. నల్లబలంవారి రాజు యెడమచేతివైపునను, ఎర్రబలంవారి రాజు కుడిచేతివైపునను యుండునని బాగా యాదికుంచుకొనవలయును. యెత్తులకు వుత్తరువులలో మొదట యెఱ్ఱబలం తాలూకు యే జంతువును యే స్థలమునకు నడిపించవలయునో ఆ వివరమున్ను దానికి యెదురుగా నల్లబలంవారు యే జంతువును యెక్కడికి నడిపించవలయునో ఆ వివరమున్ను సంజ్ఞలతో దెలుపడమైనది. అనగా,

ఎఱ్ఱబలం.	నల్లబలం.
1 రా ... మశ 3	1 శ ... మగు 2

ఈప్రకారము తెలియజేసియున్నప్పుడు ఎర్రరాజును ఎర్రమంత్రివైపున యుండే శగటుగది లగాయతు వరుసగా 3 గదులు పైకి లెక్కించి ఆ స్థలమం దుంచవలయును.

నల్లబలంవారు శ—మగు 2 అని యున్నది గనుక నల్లశగటును నల్లమంత్రివైపున యుండే గుఱ్ఱముగది లగాయతు తిన్నగా దిగువకు 2 గదులు లెక్కించి ఆ రెండవగదియం దుంచవలయును. ఈ సంగతి బహు ముఖ్యమైనది గనుక వుత్తరువులలో చెప్పిన సంజ్ఞలప్రకారము జంతువులను నడిపించునప్పుడు చక్కగా జ్ఞాపకముంచుకొనవలయును.

---

9. రెండెత్తులలో కట్టవలసిన అండ నెత్తులు.

☞ ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (1)

			+రా				
			శ				
			మ				
	[illegible]						
						రా	

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (2)

		+బ	గు			+గు	
						మ	
			+రా				
				ఏ		బ	
					రా		

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (3)

		ఏ					
+ఏ							
+రా	+ఏ						
		+బ					
	+బ	రా		మ			
	గు						

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (4)

				+శ			
	రా		+బ				మ
		బ		+రా			
	గు						
		శ			శ		

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (5)

	శ	మ					
	బ						
							+గు
			+బ	+రా			
				+బ			ఏ
శ							
				రా			

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (6)

				+ఏ			
						బ	
		గు			బ		
మ				గు	+రా		
						ఏ	
							శ
శ					రా		

ఎఱ్ఱబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (7)

					+బ		
		గు		+శ	బ		
	మ						
గు		+గు		+రా			
				రా	ఏ	శ	

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (8)

		బ		ఏ			
మ		శ	+రా	+బ		+బ	
				ఏ		+గు	
		బ					
					శ		
							రా

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (9)

					రా		
					బ		
			+రా	+ఏ	+బ		
ఏ							
			+బ		+బ	మ	
		ఏ		బ	గు		

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (10)

							+శ
			+బ	మ			
+బ			+బ				
			+రా	+బ	గు		
గు							
	బ			బ			
			రా				

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను

నల్లబలం. (11)

+బ		మ					శ
	+బ			గు			
				గు	+మ		
				రా			
	రా		ఏ				+గు
	+గు					+శ	

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (12)

			గు				
+ఏ			+బ	+బ			
			+రా				
		ఏ					గు
+బ						మ	
రా	+గు					+గు	
							+శ

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాశి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (13)

				గు			
				+బ			
							శ
+బ		+బ		+రా	+బ		
రా		బ	గు				
	+గు				బ		
	మ			శ			

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (14).

				+బ		మ	శ
				+ఏ		గు	
	బ	+బ		+రా	శ	బ	
		బ	+బ				గు
			+బ				
			రా				

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (15).

	గు						+ఏ
							+శ
		+బ	+బ	+బ			+బ
శ					మ		+ఏ
రా				బ	ఏ		బ
	ఏ	రా					

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (16).

శ			గు				
		రా	+గు	+బ			
		+బ		+రా		+బ	
						+బ	
				గు		బ	
			బ		శ		
	+శ						మ

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (17)

				గు	+శ		
		+బ	+బ	+బ		+బ	
గు						బ	
			+రా		+బ		
శ					+బ		
			రా		బ		
			బ				
				మ			

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (18)

					ఏ		
					గు	గు	
			రా				+శ
				+బ			
			+బ	+రా			
ఏ					+ఏ	శ	
						+గు	మ

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (19)

			+బ	+బ	మ	శ	రా
బ			+రా			+బ	గు
					+శ		
		ఏ			+గు		
		గు	+బ				
			బ				

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (20)

	శ						
బ							
గు		+బ				శ	
				బ			+బ
		+బ	+రా				బ
బ				గు	ఏ		
				రా	+గు	మ	

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (21)

+శ							
				+బ	గు		శ
	+బ				గు	ఏ	
				+రా	+ఏ		
	మ						బ
		+బ			+శ	రా	

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (22)

						+శ	
మ							+బ
		బ					శ
	బ	గు			ఏ		
			+రా	బ	+బ	రా	
			బ			ఏ	
		మ					
+శ							

ఎఱ్ఱబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (23)

+గు			+ఏ				
రా	+బ						+గు
		గు	గు			+బ	మ
		+రా					
బ			+బ				
			ఏ				
	బ					శ	+శ
		+ఏ					

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (24)

రా	మ						
+బ			+ఏ	బ			
శ							
	శ		+రా	బ		ఏ	
గు	ఏ				+బ		
+ఏ	+గు						
+గు						గు	+మ

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (25)

			గు				
మ			+బ				+బ
	+గు	+ఏ			శ		బ
		ఏ	గు		+రా	బ	
		+బ					
						రా	
			బ				
					శ		

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (26)

రా							మ
శ			+బ	+బ			
ఏ		+బ		శ	బ	+బ	
				+రా		గు	
					+బ		
				బ	గు		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (27)

					శ		
	రా				+బ		శ
	గు			+బ	బ		
			+బ	+రా		గు	+బ
	బ					+శ	మ
			బ				

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (28)

			+బ				
	+గు	+బ		బ	+బ		
+శ			+రా				
				ప			
					రా		
గు		బ	బ				మ
				ప		శ	శ

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (29)

				రా			
		+బ	బ		+శ		ప
	+బ	గు	+రా	+బ	మ		
	బ			+బ			
			+ప				
			శ	శ			
		ప					

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (30)

	మ						
		శ					
		రా	గు				
						గు	
	+బ	శ	+రా		బ		
	బ		+ప	ప		+గు	
	ప	·			+గు		

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (31)

మ					+గు		
	రా		గు				+బ
				బ			+బ
			గు			+బ	
		బ	+రా		+బ	ఏ	
				+బ			
			బ	బ			
	శ				+శ		

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (32)

+గు	+గు						
	ఏ		బ			+బ	
+బ		+రా					
				బ		+మ	
గు	మ	బ					+శ
	రా		+బ				శ

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (33)

			+శ	రా			
+ఏ	+బ		+బ			గు	ఏ
+బ			+రా				
		గు			శ		
బ		ఏ		బ	+మ		
						మ	
	శ			+గు			+శ

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (34)

		శ		+ఏ			+శ
			ఏ			+గు	రా
				+బ		బ	
				+మ	గు	శ	+బ
				+రా			
		ఏ			గు		
		+గు				మ	+ఏ
			+శ				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (35)

		గు				మ	శ
		+బ	+బ				
	+ఏ	+ఏ		+మ			+గు
	+బ	గు	+రా			+బ	
					+శ		
		ఏ			రా		
				ఏ		శ	
							+గు

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (36)

	+గు		గు				
+శ	+ఏ						
			మ	ఏ			
			+బ				+మ
	బ		+రా	గు			+ఏ
	బ						+శ
	రా	బ			బ	+బ	
					+గు	శ	

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (37)

					ఏ		
	గు				+బ		
			+బ	+రా			
						బ	ఏ
			మ				
శ				రా			

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (38)

	మ				+బ		
	బ				బ		
		+రా		శ			
		బ		+ఏ			
			రా				
			+గు				

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (39)

+బ							
	+బ		శ		గు		
	బ						
		శ					
				+రా	+బ	బ	
మ							
	గు	+శ					రా

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (40)

+మ					+ఏ	శ	
	గు		+గు	+బ			
గు		+బ		+బ			
			+రా		+బ	+బ	
ఏ			బ				
			ఏ				మ
రా							శ
		+శ					+శ

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (41)

					మ		+గు
	శ		గు				
					+బ	+ఏ	+గు
					+బ		
+బ				ఏ			
		బ			+రా	బ	
+ఏ	ఏ	+శ			+బ		
					గు		

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (42)

							రా
		ఏ	+గు		గు		
						+రా	
						గు	
		+గు					+బ
				మ	ఏ		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (43)

	మ						
				+బ			
			+గు	శ		ఏ	
			బ	+రా			
				+బ			
			+బ	శ	+బ		
+బ							+మ
రా					+శ		

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (44)

	+బ						
	+బ						
	రా			+బ			
	గు		+రా				
	+గు	మ			బ		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (45)

		శ	ఏ				
					ఏ		
మ						+బ	
బ			గు	+బ			+గు
			+బ	+రా			
	+బ	బ			+బ		
	రా		బ			+మ	శ
+గు					గు		+శ

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (46)

					గు	+బ	శ
						ఏ	
					+రా		
		బ					
		+బ				బ	
					రా	+గు	+బ
		శ					మ

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (47)

	గు						
+బ	+రా		+బ				
గు			+గు			శ	
బ							
రా							
				మ			

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (48)

				రా			
	+బ						శ
	బ		శ				ఏ
బ		+బ	+రా	గు			
బ					బ		
		+బ		+బ			
		గు	+గు	బ			
			ఏ				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (49)

			గు				
						+బ	
ఏ		గు	+రా		+శ	మ	
				+గు	శ		
			+బ	రా			
			ఏ		+బ		
					శ		

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (50)

	గు						
ఏ						రా	
	+గు	మ	+బ	+బ		శ	
			+బ	+రా			
	+గు		+ఏ	+శ			ఏ
గు	+మ						
					శ		

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (51)

	+ గు						
ఏ							
	+ శ		+ రా		బ		
గు						గు	
				బ	+ గు	బ	
+ శ							మ
				+ బ			రా
			+ శ				

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (52)

						+ బ	
				బ		బ	
				రా	+ బ	బ	+ రా
						గు	+ శ
			శ				
					బ		
		మ					ఏ

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (53)

మ						శ	
				గు			
	+ బ	గు	+ రా		+ బ		
	శ		బ		+ గు		ఏ
రా			+ శ		ఏ		

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (54)

+ శ						మ	
	+ గు				శ		
బ					+ బ		
			+ బ				+ బ
		+ బ		+ రా			
			గు				
	బ					బ	
				రా		శ	

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (55)

మ							
					+బ		రా
గు		ఏ	+మ	బ			
బ	+బ		+రా	+ఏ			+బ
			+ఏ	బ		గు	

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (56)

		రా					
						మ	
	శ						ఏ
			+రా	గు		+శ	ఏ
బ						బ	
	+గు		+బ				
శ			బ				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (57)

			+ఏ			+శ	
+ఏ	గు		+గు				
				ఏ			
		+శ	బ				
		+రా					
+గు			ఏ				
		గు					
				శ	శ		రా

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (58)

		మ				రా	
		గు					
	+గు						
			+రా	బ			
బ	బ	ఏ	+గు			శ	
బ				+శ			
	శ			ఏ	గు		

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (59)

			+బ		శ		
	బ		+బ	+మ			
ఏ	గు		+రా		బ		
రా				ఏ			
					+బ	బ	
	గు				శ		

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (60)

				మ			
			గు				
+బ			+బ				
బ					+బ		
		+బ	+రా	+మ	ఏ		
ఏ		గు		+గు			
		+బ				+బ	
		రా				శ	

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (61)

+ఏ				ఏ			
	మ	+గు					
	+బ						
			+బ	శ			
			+బ	+రా		బ	
					+బ		రా
		గు					
			ఏ	+గు			

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (62)

		+బ	గు				
		+గు					
	గు		+బ			+శ	
				+రా			
							రా
			బ				
					మ		

ఎఱ్ఱబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (63)

	రా						
						గు	
		+బ					
	+బ					బ	
	బ		+గు		+రా		
మ				+బ	శ	ఏ	బ
+శ		+బ					
శ		+గు	+ఏ	+ఏ	గు		

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (64)

మ							
	శ			+బ			+ఏ
		గు				బ	
	గు	బ	+రా	+బ	+బ		+బ
శ				+శ		బ	
రా							

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (65)

				గు		మ	
		+బ	+బ	+బ			+బ
గు				బ			రా
+బ	శ		+రా	+బ			
+బ						ఏ	
ఏ	+గు			బ			

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (66)

			+శ	+ఏ	+ఏ	+శ	
		గు					శ
		+బ					మ
		+బ			+రా		
					బ		
				బ		రా	ఏ
		గు			ఏ	శ	

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (67)

రా			ఏ			శ	
			+శ		+బ		
		బ	+ఏ				
				+రా			
	బ				ఏ		
			బ			బ	శ
మ	+శ				గు		+గు

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (68)

గు							
బ							
			+రా	+బ			
	మ		+బ				
						బ	శ
			రా				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (69)

				శ			
రా	+బ			ఏ			+ఏ
+బ	+ఏ						
బ		బ		శ	+గు		
		బ	బ	+రా	గు		ఏ
				+బ	+బ	బ	
		గు		బ			
	మ						+మ

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (70)

			గు		+శ		
				బ	+బ	ఏ	+గు
		+బ			+రా		+ఏ
				ఏ			+బ
							+గు
రా			బ				
శ			మ				

ఎఱ్ఱబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (71)

				+ఏ			
	శ						
	మ				+బ		శ
			గు	+ఏ			బ
ఏ		+మ		+రా			
		బ					
	+బ				రా		
			గు				

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (72)

	శ						రా
	శ				బ		
	గు		+ఏ	+బ			
				+రా	+శ		
ఏ	గు	+బ				+ఒ	బ
			+బ	+ఏ		+బ	
			మ		+గు	బ	
					ఏ		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (73)

				+గు			
మ				గు		+బ	ఏ
		శ	+ఏ	+రా		రా	
				+మ			
శ							
				ఏ			

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (74)

		మ					
						గు	
	బ		+ఏ				
		శ	+రా			రా	ఏ
	ఏ				బ	+బ	+బ
		+గు					+ఏ
	గు	శ		+శ	+శ		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (75)

		+బ		+బ			
				+బ			
	ఏ		గు	+రా	బ	బ	
		గు					రా
			మ				

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (76)

	ఏ						
					బ		
			+గు				
		గు				బ	రా
		బ			+రా		గు
మ		బ			+బ		
					శ		

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (77)

				+బ			
గు				బ	+బ		
		గు		+రా	శ		రా
	మ	+బ					
	బ					ఏ	
ఏ							శ

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (78)

						మ	+శ
				బ			+ఏ
		రా			+రా	గు	
							+బ
			బ				బ
			బ				

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (79)

			ఏ				
ఏ		రా			గు		గు
				+రా		+గు	
					+బ		
						+గు	
శ	+బ	+బ					మ
		+ఏ		బ			
	శ						

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (80)

		+శ		శ			
	+బ						+బ
	రా				+బ	బ	+గు
బ					+రా	+బ	
				ఏ	గు		
	+బ						
	+ఏ		బ	మ		బ	
శ					గు		+గు

ఎర్రబలం.

ఎర్రబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (81)

	గు						
					+గు		
		బ	+ఏ	+బ			ఏ
	+బ						
	+ఏ		+రా		+గు	బ	శ
				ఏ			
						శ	
+శ		మ		గు			రా

ఎర్రబలం.

నల్లబలం. (82)

					+బ	రా	
		+గు	+ఏ	+బ			
	+బ						+బ
	+ఏ		+రా		+గు	బ	శ
				ఏ			
						శ	
+శ		మ		గు			

ఎర్రబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (83)

శ				ఏ			
					+బ		+బ
					+రా		బ
						రా	

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (84)

మ							
					ఏ		
			+బ	+బ			
	బ			+రా	+బ		
			రా				
							బ

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (85)

					రా		
							+రా
						గు	+బ
			+బ				+బ
			బ				శ
						ఏ	మ

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (86)

		శ	+గు			శ	
		+శ					
							మ
			+రా	+బ	గు		
	ఏ	+ఏ		గు			
			+బ			బ	రా

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (87)

			+ఏ				
			శ				
			+రా		గు	మ	రా
	శ						
			బ				
			+ఏ				
	ఏ						

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (88)

			+బ		+బ		మ
	రా			+రా			
	గు		గు	+బ			
	శ						

ఎఱ్ఱబలం.

ఎఱ్ఱబలం ముందాడి నల్లరాజును రెండెత్తులలో కట్టవలెను.

నల్లబలం. (89)

				రా			శ
+బ			ఏ				
		+రా					
	ఏ						
+శ		శ					

ఎఱ్ఱబలం.

నల్లబలం. (90)

శ							
			గు	+గు			
	గు	బ		+బ			
			+బ	+రా		బ	
				బ			
				మ		రా	

ఎఱ్ఱబలం.

రెండెత్తులలో కట్టవలసిన లండనెత్తుల కుత్తరువులు.

ఈ ప్రకరణములో వివరించబడిన తొంబది యెత్తులున్ను రెండెత్తులలో కట్టవలసినవై యున్నవి. మొదటియెత్తులో యే జంతువును యే స్థలమునకు నడిపితే నల్లబలంవారు యేప్రకారముగా యెత్తు వేసినను రెండవయెత్తులో యెఱ్ఱబలంవారు తప్పకుండా ఆట కట్టగలుగుదురో దానిని కనుక్కోవడమే కష్టము. కాబట్టి మొదట వేయవలసిన రహస్యపుయెత్తును తెలుసుకొనినయెడల రెండవదఫాను యెక్కడ రాజు అని అంటే ఆట కట్టునో ఆలోచించి కనుక్కొనడము మిక్కిలి కష్టమయిన పనిగాదు. కాబట్టి 90 యెత్తులలోను మొట్టమొదట వేయవలసిన యెత్తులనుమాత్రమే యీ దిగువ వివరించడమగును.

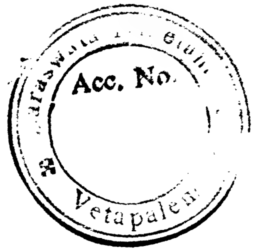
మొదట వేయవలసిన యెత్తులు.

(1) శ మగు 5
(2) మ మఏ 6
(3) మ రా 8
(4) శ రా 2
(5) ఏ శ 3
(6) మ గు 6
(7) శ శ 5
(8) మ శ 1
(9) బ రా 4
(10) గు మ 3
(11) గు గు 3
(12) గు రాశ 5
(13) మ ఏ 2
(14) మ గు 8
(15) శ గు 4
(16) శ రా 4
(17) మ మఏ 1
(18) శ శ 4

(19) మ గు 8
(20) గు శ 7
(21) ఏ గు 6
(22) మ శ 1
(23) మ రా 3
(24) మ ఏ 2
(25) మ గు 7
(26) మ ఏ 3
(27) శ ఏ 6
(28) ఏ రాఏ 4
(29) ఏ మ 1
(30) మ ఏ 2
(31) గుఱ్ఱముతో శకటు బంటును చంపుము.
(32) మ రా 7
(33) శ మఏ 2
(34) ఏ మ 5
(35) ఏ (రా 2) మశ 2
(36) గు శ 3
(37) మ గు 4 (రాజు)
(38) శ మ 6 (రాజు)
(39) మ ఏ 5
(40) శ గు 8
(41) శ ఏ 6
(42) గు శ 2
(43) ఏ గు 3
(44) మ శ 8
(45) ఏ రాఏ 7
(46) శ గు 2
(47) మ ఏ 4
(48) గు గు 6
(49) రాజుతో బంటును చంపుము.
(50) మంత్రితో బంటును చంపి మ 4 (రాజు)
(51) మ రా 3
(52) బ శ 4
(53) గు మ 5
(54) మ గు 5
(55) మ మ 8
(56) గు గు 6
(57) ఏ మ[illegible]
(58) మ [illegible]
(59) శ [illegible]
(60) ఏ శ 2
(61) మ ఏ 6
(62) రా గు 2
(63) మ ఏ 7
(64) మ ఏ 5
(65) మ ఏ 8
(66) ఏ ఏ 1
(67) శ రా 5
(68) గు శ 7
(69) శ గు 6
(70) మ మశ 1
(71) మ గు 5

(72) బ శ 8
(73) మ శ 1
(74) గు ఏ 3
(75) మ మ 2
(76) మ ఏ 8
(77) ఏ ఏ 4
(78) గు శ 4
(79) మ ఏ 5
(80) ఏ గు 4
(81) ఏ రా 5
(82) ఏ రా 5
(83) శ శ 8
(84) మ రాగు 3
(85) ఏ ఏ 1
(86) మ శ 1
(87) శ శ 5
(88) శ ఏ 4
(89) శ మ 1
(90) గు మశ 8

సమాప్తము.





Printed at the Vaijayanti Press 32, Mount Road, Madras.

3547

END OF
TITLE